Seven (7) (7 Tiere, 7 Puppen, 7 Sorten Blumen, Obst, egal ...)

Helmut Ast Ratsgasse 24 37308 Heiligenstadt 03606/612213 ursel@helmutast.de

Für 3 und 4 Spieler ab 6 Jahren **Spieldauer:** um die 15 Minuten

Inhalt: 113 beidseitig bedruckte Papp-Chips mit Motiv, dick, 2 cm (7x 15 + 1x 8)
9 Papp-Ringe für je **Seven** (7) // 4 dicke TEAM-Chips aus Holz (2 und 2)
1 Sonderwürfel 1, 2, 3, 1, 2, 3 mit der roten 1 als Anzeige Tauschoption

Seven: ist ein Spiel für einen freien Tisch. Schnell sind alle 113 Chips auf dem Tisch verteilt, die 9 Papp-Ringe in die Mitte gelegt, Würfel und Startspieler – los geht es.

Ziel ist es, von einem Motiv 7 Stück zu erwürfeln und an sich zu nehmen, dafür nimmt man dann einen Papp - Ring.

Aber: es gibt eine Reihe kleiner, feiner Regeln, die intuitiv schnell erfaßbar sind und die mal für den Spieler, mal auch gegen ihn wirken können.
Und ach, fast vergessen, man spielt es 2 gegen 2 oder auch 1 gegen 2 , nur weiß man vorher nicht, wer der Spielpartner der neuen Runde ist ...
Tja, und dann muß das Team sogar 5 solche Pappringe mit Inhalt erwürfeln !!!

Vorbereitung und verwendetes Material:

4 schwarze TEAM-Chips für 4 Mitspieler, 2x Mädchen, 2x Nasenteufel, Sonderwürfel
8 Sorten Chips, der Rote links 8 Stück, alle anderen **je 15 Stück**

START – alles da, jeder 1 TEAM-Chip

REGELN:

Am Zug wird die gewürfelte Anzahl 1, 2, 3 vom Tisch genommen,
behalten darf jeder Spieler 3 verschiedene Motive, Motivwechsel ist möglich,
besitzt der Spieler bereits einen Ring mit **7**, zählt dieses Motiv nicht mehr mit, NEU–3,
zieht der Spieler ein 4. Motiv, muß 1 vorhandenes Motiv zurück in die Tischmitte,
würfelt man 3, müssen auch 3 genommen werden, ansonsten andere Auswahl,
7 zu erreichen geht nur "von unten", d.h. bei z.B. vorhandenen 6 geht es nur mit 1 usw.
erreicht ein Mitspieler **7** im selben Motiv, dann ist der erste Besitzer seine **7** wieder los,
jeder Spieler besitzt einen schwarzen TEAM-Marker, der verdeckt liegt,
der Spieler mit der ersten **7** muß sich zuerst outen, TEAM-Marker aufdecken,
jeder weitere Spieler mit 2 x **7** muß sich outen und den TEAM-Marker aufdecken,
eine Würfel - 1 erlaubt einen MOTIV - Tausch 1 gegen 1 mit einem beliebigen Mitspieler,
erreicht der BETAUSCHTE 4 Motive, muß er das neue Motiv behalten und 1 abgeben,
4 Spieler: das TEAM mit insgesamt 5 x **7** gewinnt das Spiel (1 + 4 oder 2 + 3 x **7**)
3 Spieler: das 2er TEAM benötigt 5 x **7**, der Einzelspieler 3 x **7** zum Sieg.

Die roten Marker gibt es nur 8x, eine erreichte **7** ist damit sicher und heiß umkämpft

Und nun das Wichtigste in Bildern:

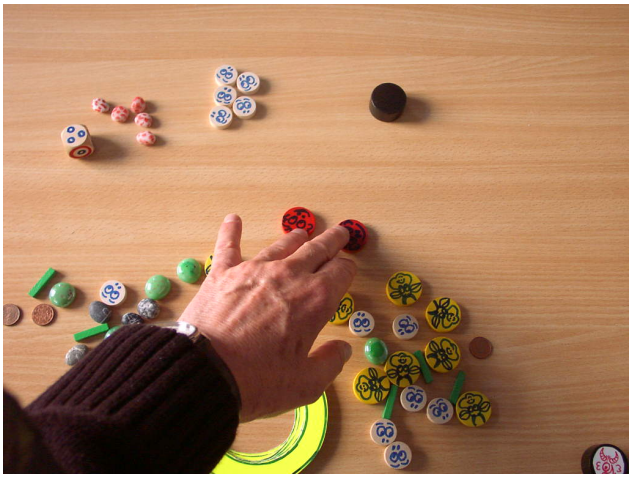
der erste Spieler geht mit 3 gleich auf rot ..und so hat nach der 1. Runde schon jeder was

3 Motive, zur gelben **7** fehlt die 1

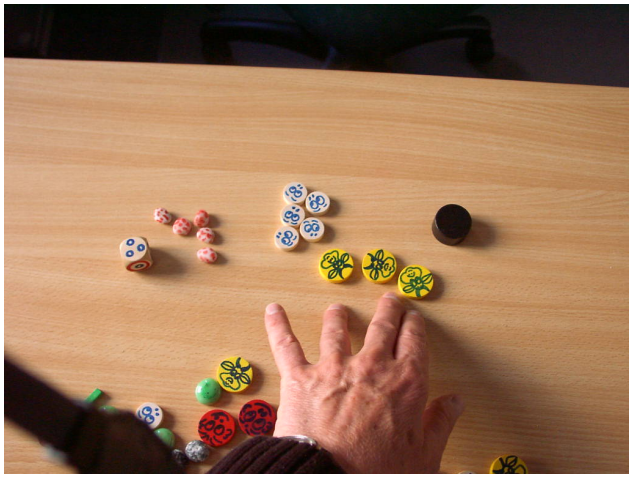
nah an der roten **7**

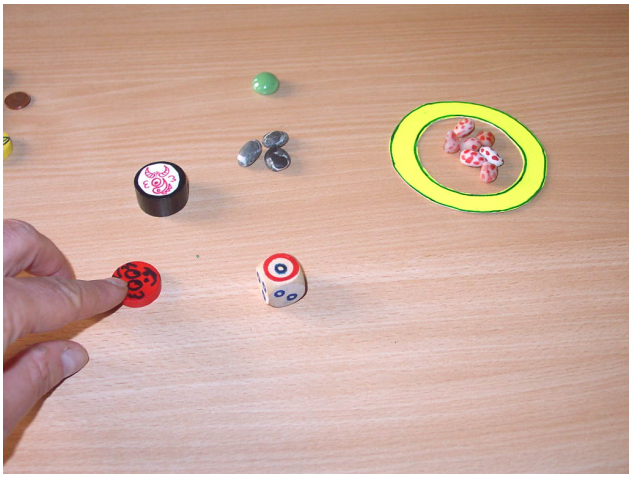
der 3. Spieler in der Runde ... und der 4. Spieler hat die erste **7** und muß sich outen

REGELKUNDE: 3 Motive darf ein Spieler besitzen:



Spieler würfelt **3**. Er besitzt 2 Motive mit 5. Würde er 3 ziehen, hätte er 8. Das darf er aber nicht. Von rot hat er 2, davon gibt es aber nichts mehr (oder auch mal nicht genug). ALSO: MOTIVWECHSEL, rot wird abgegeben in die Tischmitte





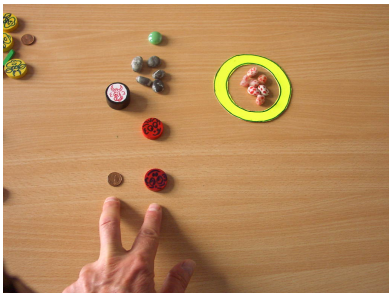
und es kommen 3 gelbe Chips rein.

der Spieler mit der ersten **7**
darf 3 Motive NEU besitzen und nimmt rot mit dazu.

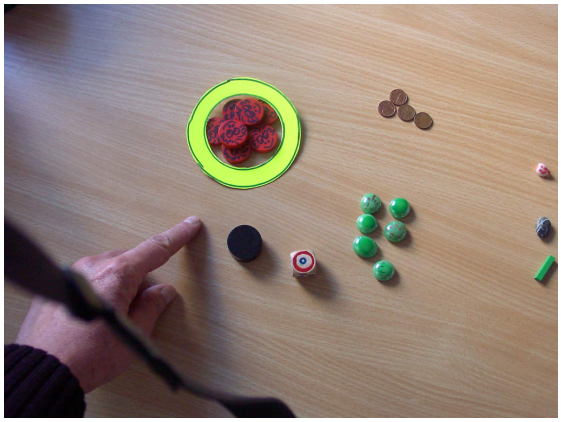
Ein TAUSCHVORGANG:

Spieler hat 6 rot und eine Würfel – 1

Mitspieler hat fehlende rot

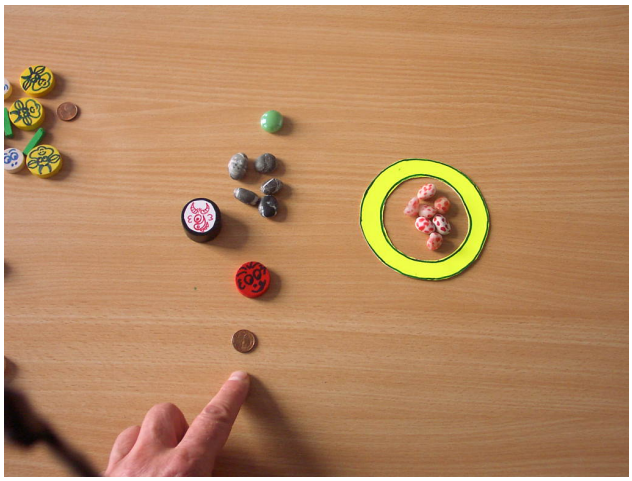


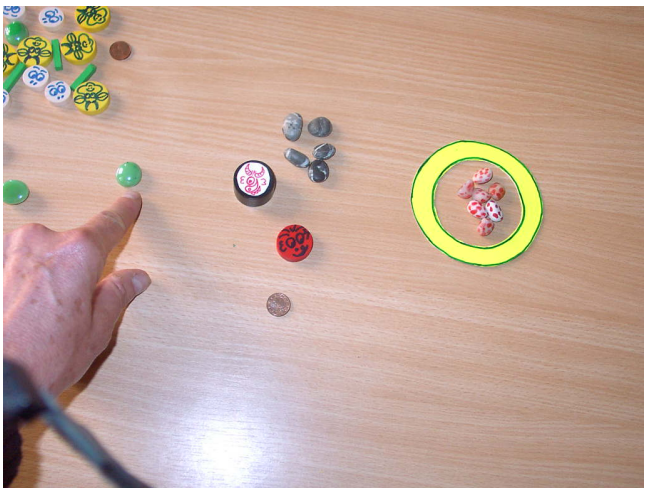
Tausch Münze gegen 1 rot
1 : 1 - Tausch



der Spieler schafft **7 rot,** die ist sogar sicher !

Der "Betauschte" Spieler hat ein Problem:





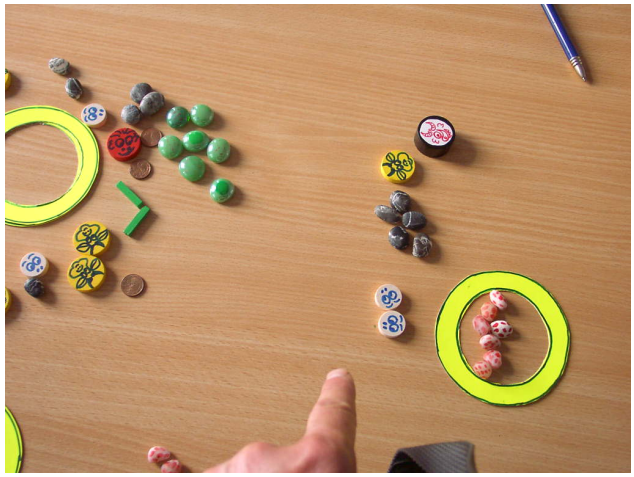
er besitzt nun 4 Motive. Die reingetauschte Münze muß er behalten, 3 Motive darf er nur haben, er entscheidet, das grüne zurückzugeben !!!
Das könnte man HERAUSDRÄNGEN nennen.

Noch ein großer REGELVORGANG: Herausdrängen der **7**

Ein Motiv darf nur **<u>einmal</u>** als **7** existieren, die neu erreichte **7** verdrängt eine vorhandene **7** !!!

der Spieler schafft das grün von 5 mit gewürfelter 2, und es ist auch noch grün da !

er hat grün **7** und der andere Spieler hatte es vorher und jetzt Pech



HERAUSGEDRÄNGT: der erste Besitzer verliert die grüne **7**, Ring zurück, Steine in die Tischmitte, jetzt besitzt dieser Spieler nur noch einmal eine **7**.

Spieler mit 2 x **7** muß sich outen .. und dann der 3. Spieler, alle TEAMS sind jetzt bekannt

und so sieht es irgendwann fortgeschritten aus. Die 2 Nasenteufel haben schon 4 x **7**, das Mädchen – TEAM 3 x die **7**.

SPIELENDE:

Nasenteufel holt sich noch eine fehlende Münze, seine dritte **7**

der andere hat schon zweimal die 7, also haben sie gemeinsam fünfmal die 7 und die Nasenteufel gewinnen das Spiel.

Das Spiel läßt über die Funktionen : 3 Motive Pflicht
Nicht mehr als 7 Chips von einem Motiv
Tauschen mit Herausdrängen 4. Motiv
Herausdrängen vorhandener **7**
Sicherheit der roten **7**
TEAM-Bildung mit Unterstützung oder Gegenwehr
und gleichem Recht für alle eine große Palette an Spielvarianten und Abwechslung zu.
Das Spiel kann, abhängig vom Würfelglück und der getroffenen oder nicht getroffenen Wunschzahl, auch kurz vor dem Ende noch ganz anders aussehen und kippen.

TAKTIK im TEAM: Ein Spieler hat z.B. eine **7**, die man gemeinsam vor dem Herausdrängen schützen will. Der Mitspieler kauft sich 2 oder 3 Chips davon ein, vielleicht auch 4, und das gegnerische Team kann nur durch mehrfachen Tausch diese **7** herausdrängen. Dieses Spielprinzip wird im Spiel immer präsent sein, und spannend ist es auch dann, wenn z.B. der erste Spieler sich hat outen müssen und nicht weiß, ob der, welcher von seiner **7** nun einkauft, Gegner oder TEAM-Kollege ist.
Das hat den Testern enorm Spaß gemacht. Helmut Ast 2018